スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



TACTICAL MANUAL
取扱説明書

SETA®

SHVC-OS

ごあいさつ

この度は、株式会社セタのスーパーファミコン用ソフト「デザートファイター：砂の嵐作戦」をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。ご使用の前にソフトの取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読み頂いたうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

CAUTION

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ
CONTENTS

Story 「デザートファイター：砂の嵐作戦」とは・

199X年8月、中東諸国の一国、ザラクの地上部隊が突如として国境を越え、スウェート領内へと侵攻を開始した。それは、侵略行為そのものであった。
スウェート軍も必死で応戦したが、圧倒的な軍事力の前にはなすすべもなく、ザラク軍の地上部隊は、パルシャ湾湾岸を中心としてスウェートを制圧、次の目標としてカウジトラビア首都に対して、侵攻の準備を進めていた。



国連では、ザラク軍に対しスウェートからの全軍撤退を条件とする平和交渉をつづけていたが、その成果は見られなかった。あくまで平和交渉を続けていた国連本部の進展のなさに業を煮やした先進諸国は、連合軍によるザラク軍の武力制裁を提案。撤退期限を設け、それを無視した場合は武力による強制排除を行う、というものだった。しかし、ザラク軍はこの提案を全面的に拒否、さらなる軍事力をザラク国境周辺に送り込み、連合軍との徹底交戦に構えた。そして、撤退期限がすぎ、ついに時間切れとなった。

・・・

ザラク駐在のGNN放送特派員は「地平線一面に炎が上がっている。サイレンが鳴り響き、爆発音が聞こえる」と報道した。連合軍によるザラク軍への爆撃が開始されたのだ。ザラク大統領は「連合軍に教訓を与える」と宣言し、徹底交戦の意志を表明した。

rt Fighter Rising...

湾岸を戦場とした「砂の嵐」作戦は、開始された。

君は連合軍の航空部隊のリーダーであり、この戦いの最前線を任せられている。君の任務は作戦指令にしたがって、敵国へと進行し、敵の軍事基地や兵器を爆撃し、敵軍の本拠地を破壊することで、この戦いを勝利へと導かねばならない。
この戦いを早く終わらせることができるかどうかは、君の手腕にかかっているのだ。

Good Luck!

まず自分の愛機の操縦方法

十字ボタン

自機の操縦桿になります。設定は3種類あります。

Type: NOMAL

自機は十字ボタンの押された方向に進みます。

Type: COCKPIT-A

このタイプでは、十字ボタンの左右のみを使用します。自機は、ボタンの押された方向に旋回します。加減速に十字ボタンの上下を使います。

Type: COCKPIT-B

方向の操作は**A**タイプと同じですが、加減速に**L/R**ボタンを使用します。十字ボタンの上下は使いません。



BUTTON Type-B　Bタイプ

BUTTON X — After Burner　アフターバーナー

BUTTON Y — Missile　ミサイル

BUTTON A — FLARE　フレア

BUTTON B — Gun　ガン

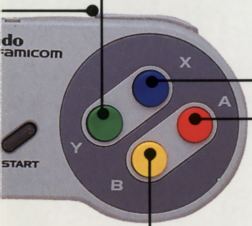
をおぼえよう！使いやすい操作系を選んでほしい。

L/Rボタン

自機のスロットルになります。
L=スピードアップ
R=スピードダウン

BUTTON Type-A　Aタイプ

BUTTON Y — Gun ガン



BUTTON X — After Burner アフターバーナー

BUTTON A — Flare フレア

BUTTON B — Missile ミサイル

BUTTON Type-C　Cタイプ

BUTTON X — After Burner アフターバーナー

BUTTON Y — FLARE フレア

BUTTON A — Missile ミサイル

BUTTON B — Gun ガン

キミの愛機は2種類。それ

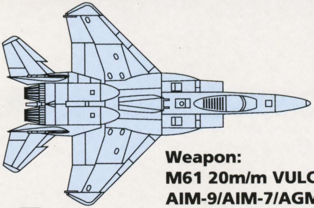
F-15 STRIKE EAGLE

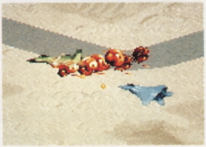


DUAL ROLE FIGHTER

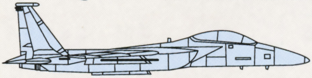
世界各地で採用されている汎用型戦闘機。高速に飛行し、対空戦闘に強く、戦闘機との一騎打ち（ドッグファイト）も得意。対地ミサイルを搭載し、地上施設の爆撃や攻撃も可能とする。緊急加速装置（アフターバーナー）を装備している。

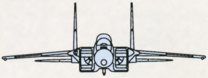
McCDONNEL DOUGLAS F-15 STRIKE EAGLE
F-15 ストライクイーグル戦闘攻撃機





Weapon:
M61 20m/m VULCAN
AIM-9/AIM-7/AGM-65/Mk.82/etc.





Spec:

最大速度	M2.5(2658km/h)
航続距離	6745km
エンジン	P&W F100
最大推力	10.637t ×2

Data:

全長	19.43m
全幅	13.05m
重量	30.945t

ぞれの利点を生かして有利に戦いをすすめよう！

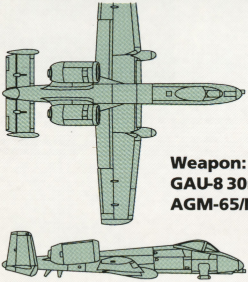
A-10 THUNDERBOLT Ⅱ

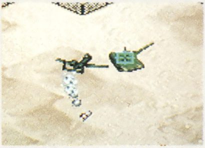


CLOSE SUPPORT ATTACK

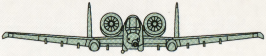
地上部隊の近接支援用の対地攻撃機。多様なミサイルを搭載し低高度で飛行できるため、対地上攻撃を得意としている。多弾頭爆弾を搭載することで、一度に大量爆撃が可能である。しかし、飛行速度が遅く、対空戦闘は不利である。

FAIRCHILD REPUBLIC A-10 THUNDERBOLT II
A -10 サンダーボルト**II**攻撃機





Weapon:
GAU-8 30m/m AVENGER
AGM-65/Mk.20/Mk.82/Mk.84/GBU-15/etc.

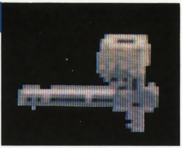


Spec:
最大速度 **767km/h**
航続距離 **6745km**
エンジン **GE-TF34**
最大推力 **4.85t ×2**

Data:
全長 **16.28m**
全幅 **17.53m**
重量 **20.883t**

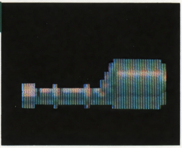
的確な攻撃のためには、武

20m/m バルカン砲
M61 20m/m VALCAN



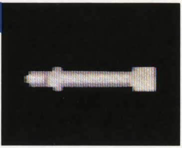
F-15に搭載されている対空用バルカン砲で、対地攻撃はできない。破壊力はあまりないが、連続発射にすぐれている。数発命中させることで敵戦闘機を撃墜することができる。

30m/m ガトリング砲
GAU-8 30m/m AVENGER



A10の機首に装備されている対地攻撃用ガトリング砲で、主に戦車などの戦闘車輌を撃破するための地上攻撃用である。飛行する戦闘機や地上の建築物や施設などは攻撃できない。

サイドワインダー空対空ミサイル
AIM-9 SIDEWINDER



F15に搭載可能な空対空ミサイル。対地攻撃はできない。ロックオンした敵戦闘機を追跡し、ターゲットを一発で破壊することができる。

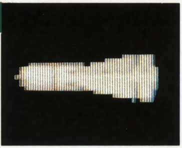
フレア
FLARE/IR JAMMER



機体の後部より発射される火弾。弾頭自体には攻撃力はなく、自機を追跡する敵のミサイルに対して、タイミングよく発射することで、その追跡をかわすことができる。

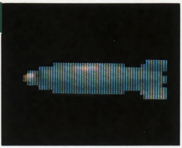
装の選択が重要だ。

マーベリック対地ミサイル
AGM-65 MARVERICK



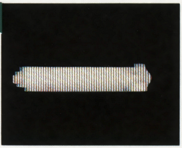
F15,A10いずれにも搭載可能な空対地ミサイル。ロックオンした地上のターゲットにむかって飛行し、命中したターゲットを破壊する。なお、発射タイミングを必要とする。

500ポンド通常爆弾
Mk.82 500pd.BOMB



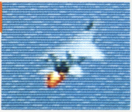
F15,A10いずれにも搭載可能な対地攻撃用の投下型爆弾。機体の移動にて照準をあわせ、タイミングよく投下することでターゲットを破壊する。ピンポイントな爆撃に適している。

ロックアイ　クラスター爆弾
Mk.20 ROCKEYE



A10に搭載可能な、対地攻撃用の多弾頭投下型爆弾。投下すると、空中で多くの爆弾に分裂し、1発で広範囲にダメージを与えることができるため、基地爆撃等に適している。

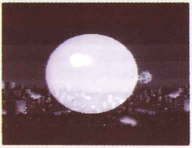
アフターバーナー
AFTER BURNER ON



パイロットの操作により、急加速し、敵のミサイルから逃れたり、戦闘エリアを離脱する時に使用する。消費燃料も激しくなるので、多用はできない。F15に装備されている。

[タイトル]

ゲームカセットをスーパーファミコン本体に挿し、電源スイッチをONにするとデモ画面が始まります。この時、いずれかのボタンを押せばタイトル画面を出すことができます。



[ゲームスタート]

タイトル画面が表示が出たら、十字キーでゲームを始める方法を選びます。最初から始めるばあいにはSTARTを、セーブされたところから始めるばあいにはCONTINUEを選んで、スタートボタンを押します。



[ゲームレベル]

「デザートファイター:砂の嵐作戦」ではプレイヤーに合わせた3つのゲームレベルを用意しています。ただし、一度作戦を開始すると、ゲームレベルは変更できません。

NOMAL…… 標準はこのレベルです。

EASY …… 難しいと感じた人はこのレベルでまず練習してから再チャレンジするとよいでしょう。

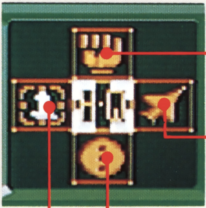
HARD …… 少し物足りない・・と感じた人はこのレベルでのクリアを目指してください。

[コントロール方法設定]

最初からはじめた時は、ゲームレベルとコントロール方法の設定をするための画面が出ます。十字ボタンとセレクトボタンを使って、それぞれの種類を選んでください。すべてが決まったらスタートボタンを押せば、作戦が開始されます。

シミュレーション部では、プレイヤーが航空部隊の指揮官となって、どの装備でどこへ出撃するかを選択する必要があります。作戦を開始して、内容が表示されたら、シミュレーション部の操作のほとんどを指示するための画面が表示されます。画面中央にあるパネルで、これらの操作を指示します。





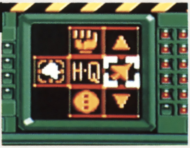
●出撃
現在選択されている機種と装備にて、選択されているエリアへ出撃します。

●装備選択
プレイヤーの使用する機体や搭載するミサイル等の装備を選択します。

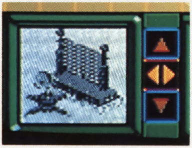
●戦況表示
現在の戦況を表示します。戦況については本文22ページ「戦況の変化」の項をご覧ください。

●出撃エリア
選択出撃する戦闘エリアを選択します。作戦に使用しないエリアは選択できません。

[選択画面]



装備や出撃エリアの選択時には、コマンドパネルの上に選択モードを示すパネルが表示されます。十字ボタンの上下によって、選択します。また、画面によっては、十字ボタンの左右によって選択するものもあります。選択がきまったら、Aボタンを押して決定します。ここでBボタンを押すとキャンセルされ、ひとつ前の選択画面に戻ります。



HQ（ヘッドクォーター）とは

HQとは、戦闘指揮を行うためのすべての情報や状態が確認できる場所であり、コマンド（作戦指示）はここですべて行います。プレイヤーは、この場所で指揮をとる人物であり、出撃となれば戦闘機に乗って戦場へ向かう、という二役をこなしています。

コマンド表示

現在選択されているコマンド（命令）を表示します。

セレクトスクリーン

出撃するエリアや、出撃する機種と装備タイプを選択する場合、選択できる項目が一覧表示されます。暗く表示されている項目はその段階では選択できない項目であり、別の作戦や、戦況の変化によって選択できるようになります。



日付と時刻の表示

ゲーム中における現在の日付と時刻を表示しています。それぞれの作戦には制限時間があり、過ぎてしまうと作戦失敗となります。

めに全ての情報がここに集まる。

メインスクリーン

いろいろな情報が表示される画面です。通常は、エリアの全体マップが表示されていますが、装備選択の時は各機種の映像が、ニュース放送の時には報道映像が表示されるなど、様々な情報が表示されます。









サブスクリーン

現在選択されている機種と装備を表示します。

モニタースクリーン

オペレータやハンガー（兵器格納庫）からの映像が表示されます。ここで表示されている人物に対してプレイヤーが命令をくだし、新たな情報を得ることができます。また、総司令官やアナウンサーなどの映像も表示されます。

メッセージスクリーン

指示するコマンドに応じて、さまざまなメッセージが表示される画面です。オペレータやハンガーとの交信内容、戦闘エリアや装備についての説明、ニュース放送の内容、などが表示されます。

[出撃エリア選択]



出撃する戦闘エリアを選択します。戦闘エリアは作戦によって、それぞれ決められており、作戦に関係のないエリアは選択できません。エリアは十字ボタンの上下で選択し、Aボタンで決定します。エリアを決定すると拡大エリアマップが表示されます。

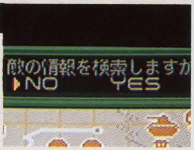
[エリアマップ]





出撃するエリアを表示した「拡大エリアマップ画面」では、作戦のターゲットである敵の施設がどこにあるか、そして現在までの破壊率はどれくらいか、などを表示します。破壊率は、マップ上にも色分けされて表示されます。これらの表示をよく確認して、ターゲットをひとつひとつ攻撃することになります。

[ターゲット情報]





拡大エリアマップ画面において、「敵の情報を検索しますか」に対して「YES」を選択すると、ひとつひとつの情報を表示することができます。これは、上空から支援してくれるAWACS機から送られてきた情報で、他の軍事施設や兵器の場所とその破壊率を教えてくれます。

ウェポンセレクト
T A C T I C S

出撃装備と機種はF15とA10のいずれかに、対地/対空ミサイルをそれぞれ搭載する組み合わせとしてF15で3タイプ、A10で3タイプが選択できるようになっています。装備タイプの選択は十字ボタンの上下で選択し、Aボタンで決定します。







F-15 Type/AAM F15対空装備

サイドワインダー対空ミサイルを装備、対戦闘機(対空)専用

F-15 Type/AGM-A F15対地装備A

マーベリック対地ミサイルを装備、地上兵器の破壊に適する

F-15 Type/AGM-B F15対地装備B

Mk.82通常爆弾を装備、軍事施設などの爆撃に適する

A-10 Type/AGM-A A10対地装備A

ＭＫ８２通常爆弾を装備、軍事施設などの爆撃に適する

A-10 Type/AGM-B A10対地装備B

マーベリック対地ミサイルを装備、地上兵器の破壊に適する

A-10 Type/AGM-C A10対地装備C

ロックアイ多弾頭爆弾を装備、広範囲の爆撃に適したタイプ

! A T T E N T I O N !

作戦ターゲットと戦闘エリアに適した機種と装備を選ぶことも、任務を早く終わらせるための重要なポイントである！

[戦闘状況]



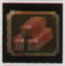
[目標ターゲット破壊率]
作戦終了のために破壊しなければならないターゲットのパーセント数と破壊済ターゲットのパーセント数。この数値が目標ターゲット破壊率以上になると作戦終了となる。
[作戦終了期限]
今回の作戦を終了させなければならない日付と時間。これを越えると即刻撤退を命じられてしまう。
[推定出撃許容回数／残り時間]
作戦終了期限までの残り時間と、出撃が可能な回数。ただし、出撃時間によっては残り一回と出ていても、２回以上出撃できることはある。

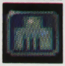
戦況のバランス



軍事、経済、政治のそれぞれのバランスを数値および、その数値における状態を言葉で表しています。


FORCE ＝ 軍事力
戦闘レベルでもあり、戦力に影響する


ECONOMY ＝ 経済力
ミサイル等の兵器の補給状態に影響する


POLITICS ＝ 政治力
国民からの支持などの世論に影響する

バランスとは

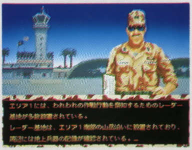
作戦はただ強いだけではうまく進めることはできません。軍事、経済、政治の３つのポイントがあり、これらのバランスを大きく崩さないように進める必要があるのです。プレイヤーの戦い方によっては、これらのポイントが大きく変化し、その結果、新しい兵器が用意されたり、補給状態が悪化したりする。どのように戦うことが、よい結果を得られるのか、また悪化させてしまうのか、を理解する必要があるでしょう。

出撃



HQ画面の右サブスクリーンに表示されている機種と装備、左のセレクトスクリーンで表示されている戦闘エリアに出撃します。

つづいて、基地指令官より出撃直前のブリーフィング(説明)がありますので、その内容をよく見ておきます。戦闘エリアについての新しい情報や攻略のポイントなどを教えてくれるでしょう。



戦況の記録



現在までの戦いの記録を1箇所だけバッテリーバックアップに記録しておくことができます。ゲームを一時中断したい時も、記録しておけば、次回は同じところから再開することができます。

[オプション画面]



HQ画面で、スタートボタンを押すとオプション画面になります。ここでSAVE GAME を選択して、Aボタンを押せば記録ができます。記録をやめたい場合はBボタンを押します。オプション設定では、プレイヤー機のコントロール方法やボタンの設定の変更もできます。

自分の任務を理解する。こ

プレイヤーは、航空部隊のリーダーであり、さらに戦闘機のパイロットでもあります。この「砂の嵐」作戦は8つの作戦任務に分かれており、この任務をひとつひとつ終了してゆくことで、成功へとみちびいてゆきましょう。

[作戦内容を理解する]



作戦名が表示され、つづいて作戦の内容が表示されます。ここで表示されている内容を読んで、作戦任務や目標物（ターゲット）を確認しておきます。1画面分表示されると一度停止し、Aボタンを押すと次の画面が表示されます。

[出撃するエリアと装備の選択]

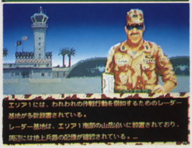


HQ画面より、出撃するエリアと装備を選択します。作戦内容によって使用するエリア番号が決まっているので、出撃したいエリア番号を選びます。ただし、ターゲットをすでに破壊しているエリアを選択しても、無駄な出撃となってしまいますので、エリアマップを見てターゲットがあるかどうかをよく確認します。同様に、出撃するプレイヤー機の機種と装備を選びます。、サブスクリーンに現在選択されている装備が表示されるので、間違いないか確認しておきます。

の基本的なことが勝利の鍵だ。

[ブリーフィングと出撃]





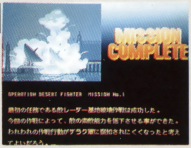
エリアと装備が決まったら、出撃します。出撃前のブリーフィングをよく見て、どのように攻撃すればよいかを確認しておきます。役立つ情報なども発表されることがあるので、しっかり見ておきましょう。出撃したら、燃料とダメージに注意して、ターゲットを確実に破壊してゆきます。くれぐれも民間施設や味方軍の誤爆撃には注意しましょう。

[出撃結果]



帰還すると、今回の出撃における結果が評価されます。無駄なミサイルを発射せず、ダメージも受けていない、などのさまざまな成績から評価されます。

[作戦終了]



破壊すべきターゲットの数は作戦ごとに決まっており、それを越えれば作戦終了となります。もちろん、多く破壊すれば良い評価を得られます。

[作戦失敗]



作戦時間内にターゲットを破壊できなかった場合、作戦失敗となりプレイヤーは強制撤退させられてしまい、ゲームオーバーとなってしまいます。

作戦内容と出撃エリアに応じた装備をあなた自身が選択できるため、無駄を少なく効率よく作戦を終了できるかどうかは、あなたの判断と決断力にかかっているのです。

キミの操縦テクニックをバ

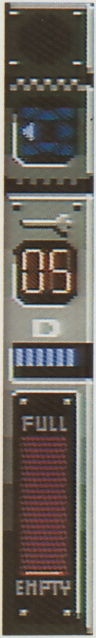
[出撃]



出撃すると画面はプレイヤーの操縦する戦闘機を斜め上から見たような画面に変わります。この画面では、プレイヤー機を操縦して、ミサイル等の装備を使用してターゲットとなる施設や敵の兵器を破壊します。

[シューティングコンソール]

周囲の情報や自機の状態を示す計器です。
これを上手に活用することがゲーム攻略のポイントです。



●Lock On……………………………ロックオンサイン

照準固定（ロックオン）とターゲットを識別します。

■ブルー=敵地上車両■イエロー敵航空機

■レッド=援軍（味方）および、民間車両

●Radar…………………………………対空レーダー

周囲に存在する敵航空機の距離と方向(16方向)を示します。

■ダーク=そのエリアに敵航空機は存在しません

■ブルー=遠距離に敵航空機が存在します

■イエロー=中距離に敵航空機が存在します

■レッド=近距離に敵航空機が存在します。

●Missiles…………………………ミサイル（フレア）残数

ミサイルとフレアの残数を示します。同じく色で残量を示します。

●Damage……………ダメージ状態（ヒットポイント）

残ダメージが半分以下の状態で帰還するとペナルティになるので気をつけてください。また、撃墜は大きなペナルティになるので、なんとしても避けてください。

●Fuel………………………………………………燃料計

燃料が無くなると墜落するので、気を付けてください。燃料計がゼロに近づくと管制官が「**Return to the base !**」と呼びかけるので、エリア外へ向かいましょう。

ックアップするシステムの数々。

[エリアマップ表示]



STARTボタンを押すと、画面が一時停止して、現在飛行中のエリアマップが表示されます。このマップでは、作戦のターゲットとなっている施設は赤で表示されています。

[画面に表示されるメッセージ]



画面には、現在の状態や状況を知らせるメッセージが表示されます。

WARNING
標的としてロックオンされる距離に味方の戦車、民間車輌がある場合に警告します。

SPLASH
敵戦闘機を撃墜すると表示されます。

LOW FUEL
プレイヤー機の残り燃料がゼロに近づいたことを警告します。

DANGER
プレイヤー機のダメージが大きく危険であることを警告します。

[音声によるプレイヤーへの警告]

プレイヤー機が攻撃されたり、残燃料が少なくなると、機体の状態を音声で知らせてくれます。

「アイムヒット」＝（攻撃を受けた）
敵からの直撃を受けてしまった。機体のダメージは大きい。

「リターン・トウ・ベース」＝（基地へ帰還せよ）
燃料が残り少ないようだ。基地へ帰還して補給を受けよう。

「メイディ・メイディ」＝（危険だ）
機体のダメージが大きい。基地へ帰還して修理を受けよう。

戦況の変化(**F.E.P**ポイント)とは

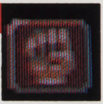
S T R A T E G Y

闘志とテクニックだけでは、



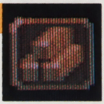
より良い戦況で作戦を進め、少しでも戦争の傷跡を軽減させることが重要である。君の戦いぶりは、**F.E.P**の**3**つの評価ポイントにあらわれる。どのように戦うことが、より良い戦争終結につながり、それぞれのポイントから何を読みとればいいのか、理解しておくことも重要なのだ。

F　(Force)



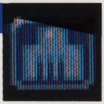
戦力Ｆが示す数字は、パイロットが敵をどれだけ撃破したかによって変化するポイント。出撃でダメージが大きい場合や撃墜されてしまうと**F**が下がる原因となる。また、作戦のターゲット以外の敵施設や戦闘兵器も破壊しておくことは、Ｆだけでなく、全体のポイントを上昇させる秘訣でもある。

E　(Economy)



経済力Ｅが示す数字は、使用したミサイルの数や燃料などの戦争の効率を表すポイント。ミサイルの装弾数などの補給状態に影響する。ミサイルの無駄遣いを抑え、機銃で確実に敵を破壊することが効率アップにつながるだろう。反対に援軍への誤爆は大きく**E**を減少させるので、厳重に注意して欲しい。

P　(Politics)



政治力Ｐが示す数字は、この戦争における国民からの支持率を表すポイント。作戦のスムーズな展開は国民からの支持を得られて**P**は上がるが、民間施設等の爆撃は**P**を減少させる要因となる。ひとつひとつの作戦を注意深く、正確に行うことが**P**の上昇につながるわけである。

作戦の遂行は難しい。頭脳をフル回転させろ！

[バランスが大切だ！]

戦争の結末は**F,E,P**のバランスの平均点から判断される。それぞれをバランスよく上昇させることが、戦争の終結をより良い方向に導くだろう。

[こんなバランスをめざそう！]

F,E,Pの各ポイントがバランスよく上昇しているタイプ。できるだけ敵を多く、効率良く撃破し、民間、援軍への被害が少ない優秀なパイロットは、退役後に大統領になるのも夢ではないだろう。

[こんなバランスはいけない！]

E が低い

これは援軍への誤爆が主な原因だ。また「出撃効率」が悪いと**E**は上昇しない。1回の出撃には多額な資金を必要とするため、それに見合った成果がないと**E**は下がってしまうのだ。

P が低い

民間施設の誤爆、遅い作戦展開が**P**を減少させる。敵施設と民間施設を良く見極めて爆撃して欲しい。すべての行いを正確に行えば**P**は少しづつ上昇するだろう。

全体 が低い

撃破することで奪った敵の戦力を示す「攻撃ポイント」は**F**を中心に全体のバランスを上昇させる。もっとも攻撃ポイントをあげるのは敵施設の破壊だ。ミサイルの使用は作戦ターゲットと敵施設の破壊にしぼり込み、敵兵器(戦車、ミグ等)は機銃を使って破壊しよう。

出撃結果(リザルト)

STRATEGY 自分の行動が、どう影響す

出撃結果は1回の出撃が影響する戦況の変化を示す。ここで自分の行いを思い出して、どのような戦い方が**F.E.P.**バランスを上昇させるのかを経験を積みながら、体で覚えるのだ。

[出撃評価]



出撃評価は君のパイロットの腕を評価する。機体の状態、出撃効率、ターゲット破壊率の3つが評価項目だ。

[戦術評価]



君の指揮官として判断を評価するのが戦術評価だ。何をどれだけ破壊したのか、そこで発生した被害と、奪った攻撃力が戦況を大きく変化させるだろう。

[戦価]



出撃の総合的な結果が戦果にあらわれる。今回の出撃が正しく行われたかどうかは、戦果バランスにはっきりとあらわれるだろう。そこにマイナス得点があったら、何が良くなかったのか確認して欲しい。

るのか？経験も武器の一つだ。

[出撃評価]



[機体の状態（ダメージ）]
両機体ともに､ある程度の対弾性(耐久力)をもっているが､ダメージが耐久力が全体の半分以下（メーターが赤)になると修理が難しくなり､減点対象となる。メーターが黄色になったら帰還準備だ。

[今回のターゲット破壊率]
その出撃で、対象エリア（複数のときは両方）全体のどれだけのターゲットを破壊したかを示す。1回の出撃で最低20%は破壊して欲しい。



[出撃効率]
その出撃で1ポイントの敵攻撃力を奪うのに、どれだけ費用がかかったかが、出撃効率だ。戦車マークを2以上とるように心がけて欲しい。

！ATTENTION！

出撃効率が思うように上がらないパイロットは次のヒントを参考にして欲しい。

HINT1 ミサイルで破壊する敵は兵器よりも施設(建築物)の方が高得点である

HINT2 ミサイルは残して帰ってくるより､有効に使い切ったほうが効率がよい。

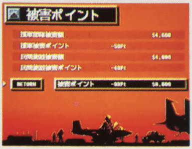
HINT3 機体へのダメージは出撃効率を下げる最大の要因になる。

以上を理解し､｢ミサイルは敵施設､兵器は機銃｣を心がけて、より多くの敵を撃破すれば出撃効率は必ず上がって行くはずだ。

[戦術評価]



被害ポイントはゼロで当然と考えて欲しい。被害はいままでに好転させたバランスを一瞬のうちに崩してしまうほど、戦況への影響は大きい。



[被害ポイント]
味方地上軍の誤爆はEを下げ、民間への誤爆はPを下げる。両者とも被害が大きいときはマスコミや国民からの支持は得られない。民間施設と敵施設の見極めをしっかりと行って欲しい。

[攻撃ポイント]
こちらが奪った敵の攻撃力を示す。敵兵器において最も得点の高いのは敵戦闘機(ミグ29)、地上兵器では敵戦車(T-80)、敵施設においてはスカッドミサイル基地と化学兵器工場が、得点の高いターゲットだ。

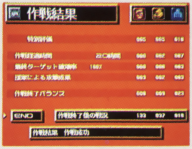


[戦価]

[総合的な評価]
出撃、戦術のどちらか一方がよくても、総合的に評価されるのでバランスを大切に点を上げるように心がけよう。



作戦結果は作戦開始から終了までの全体の成績である。
1回の出撃では評価しきれない項目や、君が間接的に与えた戦況の変化をここで評価する。



[特別評価]
全体を通して優秀な出来事（例：援軍の被害が0）を評価する。何が評価されるかは経験から学んでいこう。

[作戦経過時間]
作戦終了までの時間を評価する。早く終了すればするほどこの得点は高い。しかしあわててターゲットだけを破壊するだけでなく、同時に敵戦力を破壊することも忘ずに。

[全作戦終了時のターゲット破壊率]
破壊率が多ければ、その分の努力を相応に評価されるだろう。

[援軍による攻撃成果]
戦っているのは君だけではない。地上の勇敢な援軍たちが上げた成績が戦況を支えてくれるだろう。

[作戦総合バランス]
作戦開始から終了までに変化したバランス。君自信がこの作戦で、戦況に与えた変化のすべてである。

[作戦結果バランス]
作戦結果で評価され、変化したバランス。君の行いがよければ、きっとこの得点もプラスになるはずだ。

[作戦終了バランス]
作戦がどのように終了したかをメッセージで示す。結果は君の目で確かめる方がよいだろう。

戦況を良くするには？

F.E.Pのコントロールはゲームに慣れないとなかなか難しい。ここでF.E.Pを上昇させるヒントを説明しよう。

不必要な爆撃は禁物!! しかしミサイルは使い尽くせ！

例えば航空基地の滑走路にいるヘリや戦闘機は、破壊しても何の意味もない。管制塔やコンテナさえ破壊すれば爆撃は十分だからだ。とはいえ、ミサイルをケチって帰還するより、1台でも多くの敵車両や重要施設を叩いて帰還するのがポイント獲得のコツ。でもダメージが多くなったら帰還したほうが安全だ。

英雄は命令に従わない?!　作戦のスキを突け！

命令には絶対に服従しなければいけない。しかし、言われたことだけをやっていても本当の英雄には成れないのだ。早く作戦をクリアするのも大切だが、与えられた条件のなかで本当に高得点を目指すなら、時間いっぱいギリギリまで戦って欲しい。ターゲット破壊率は1回の出撃で20%も取れば十分。残った装備で徹底的に敵を叩いて出撃効率を上げよう。

ボーナス得点を獲得せよ！ 爆撃/撃墜王を目指せ！

GNNニュースが報道するのは不幸な出来事だけではない。パイロットが優秀な得点を収めると国民に大きな反響を呼ぶ。1回の出撃で5機以上の敵戦闘機を撃墜すると「撃墜王」、エリアの50%のターゲットを破壊すると「爆撃王」のニュースが発生して、ボーナス得点が獲得できるぞ。

OPERATION

"Desert Fighter"

「砂の嵐作戦」:指令書

（最高機密／読後焼却せよ）

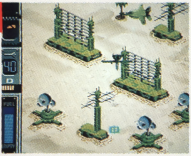
For Your Eyes Only

正確な攻撃のためには、タ

各戦闘エリアには、ターゲットである敵の軍事施設のほかにも、多くの民間施設がある。これら民間の施設は、絶対に爆撃してはならない。もし間違って攻撃してしまったら、多くの罪のない犠牲者と世界中の非難の声を受けることになってしまうだろう。

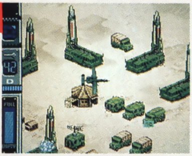
[レーダー基地]

パラボラ型アンテナなどの各種レーダーシステムを中心とした軍事施設。制空権を確保するために、最初の作戦のターゲットとなる。



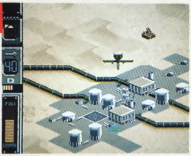
[スカッドミサイル部隊]

各地に配備され、自走型なので、同じ場所にいるとは限らない。スカッドミサイルを発射されると味方軍に被害が出ることになる。
(ミサイル発射済みの、発射台も破壊する必要がある。)



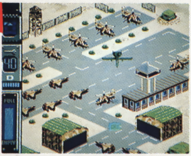
[パイプライン基地]

敵の軍事施設等の要所へ燃料を補給するためのパイプラインを管理している基地。敵の補給路を断つ作戦にて、爆撃ターゲットとなる。



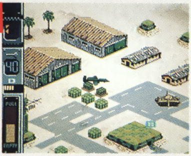
[航空基地]

敵の航空機のための飛行場である。国境付近に多数存在しており、基地周辺の防備もかなり堅い。飛行場全体を広範囲に破壊しなければ修復が進むことがある。



[地上基地]

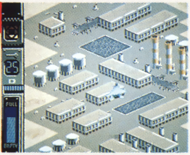
敵地上軍のための補給施設であり、軍事基地、倉庫、爆薬庫などがある。占領したエリア等にも設置され、侵攻の拠点となっている。



ーゲットの情報を知りつくす必要がある！

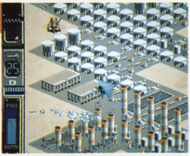
[科学兵器工場]

化学を悪用して作られる化学兵器を製造している敵軍の建築物である。敵国内の各地に設置されており、使用を阻止するためには、工場をすべて破壊しなければならない。



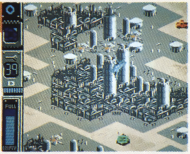
[油田地帯-非ターゲット]

原油を地下より発掘しており、湾岸諸国の経済の源となっている民間の施設。ザラク軍の占領下にあり、近くに敵軍の地上基地が設置されている。



[精油所-非ターゲット]

発掘した原油を精製している民間の施設。精製された石油は、パルシャ湾を通じて世界中に運ばれていたが、ザラク軍に占領されており、解放が望まれている。



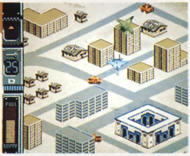
[タンカー港-非ターゲット]

石油を他国へ運搬するためパルシャ湾沿岸に停泊しているが、ザラク軍の占領下にあり、解放が望まれている。



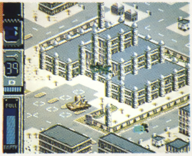
[小都市-非ターゲット]

砂漠の中に多数存在している民間の都市。敵の戦闘車輌が配備されていることがあり、撃破するときは民間施設に被害がでないよう注意が必要。



[ザグバッド市街地-非ターゲット]

敵国の首都であり、多くの民間人が残留している。建築物のほとんどは民間のビルや住居であるが、軍事施設も多く存在している。



恐るべきザラク軍の 兵器

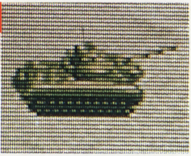
各エリアには敵の戦闘兵器が多数配備されている。敵の軍事施設を護衛している部隊もあれば、味方の地上部隊と交戦中の部隊もある。これらを上空より撃破し、味方地上軍を援護することも重要な任務なのである。

[MIG29 ファルクラム]



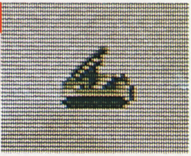
敵軍の主力戦闘機。対空戦闘能力ではF15に負けず劣らない性能を持っている。バルカン砲および空対空ミサイルを装備している。

[T-80 MBT]



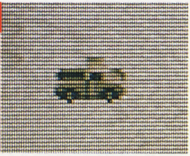
戦車敵軍の主力戦車。主砲から対地/対空ミサイルを発射することができるのが特徴。またガスタービンエンジン搭載で高速に移動することができる。

[SA-6 ゲインフル]



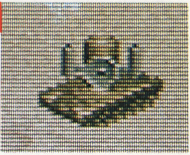
自力で移動することのできる対空ミサイル砲台。比較的安価であり、基地などの対空防衛には適しているため、軍事施設付近に多数配備されている。

[小型ジープ]



小型のジープに高射砲を搭載している。小型で小回りがきくことから、民間施設付近にも多数配置されていることが多い。

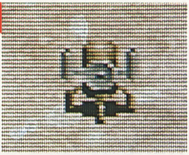
[ローランド対空戦車]



短距離対空ミサイル砲台を戦車の車輌部分に載せた、という形状でありながらも、地上攻撃をする航空機の強敵であり、発射される対空誘導ミサイルの性能も高い。

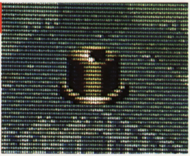
の数々！

[レイピア対空ミサイル]



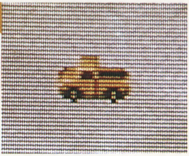
短距離対空ミサイル砲台。近ずいた敵機に対して、自動敵に対空ミサイルを発射する。軍事基地などの護衛装備として配備されている。

[対空防御システム]



敵の本拠地ともいえる、核ミサイル基地に装備されているとされている。詳細は不明だが、その性能は他とは比較ならない性能をもっているようだ。

[民間車両]



敵国内では、戦闘エリアにおいても、民間人の車輌を見かける。もちろん、爆撃してはならない。誤爆はすべてマイナスポイントとなる。

[味方（連合軍）の戦闘兵器]

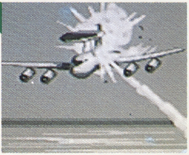
各エリアには、味方の地上軍がすでに作戦行動を開始してており、敵の地上部隊と交戦状態にある。敵地上軍を上空より撃破し、味方軍を援護することも重要な任務である。

[味方地上部隊]



戦車と歩兵によって構成されており、航空部隊とは独自に行動している。爆撃ターゲットの近くにまで進行していることもあり、誤爆撃しないよう、注意が必要である。

[AWACS]



戦闘エリア内の情報を逐次教えてくれる支援機。安全地帯を飛行しているが、任務遂行に手間取ると、敵軍の戦闘機に撃墜される可能性がでてくる。

作戦の成功のために、敵地

「砂の嵐」作戦は、ザラク、スウェート、カウジトラビアの３国にまたがる８つの戦闘エリアにて展開されており、作戦内容によって出撃するエリアや攻撃するターゲット（目標）が決められている。それぞれの戦闘エリア

AREA 1



ザラク西部防衛エリア
敵のレーダー基地やパイプライン施設が多く設置されている。

AREA 2



ザラクの首都ザクバッド市街
敵の本拠地で、市街地には民間施設が、周辺には軍事施設が多く存在している。

AREA 3



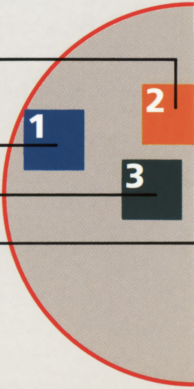
ザラク中央北エリア
敵のレーダー基地や化学兵器工場などが多く存在されている。

AREA 4



ザラク中央南エリア
敵のパイプライン施設があり、スカッドミサイル部隊が多数配備されている。

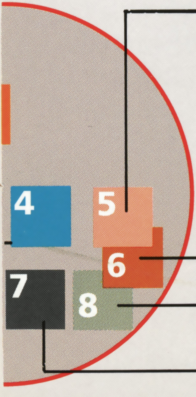




の情報を知っておこう。

には、攻撃してはならない民間の施設や車両も多く存在しているため、誤って爆撃しないよう、細心の注意を必要とするだろう。





AREA 5



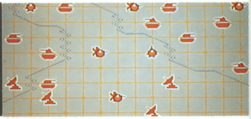
ザラク東部防衛エリア
スウェート侵攻のためのザラク軍の地上基地が多く存在されている。

AREA 6



パルシャ湾岸工業地帯
タンカー港、精油所、油田等からなる民間の施設で、ザラク軍の占領下にある。

AREA 7



カウジトラビア国境エリア
カウジ本国侵攻のためのザラク軍の航空基地が多く存在されている。

AREA 8



スウェート国境エリア
スウェート侵攻の拠点であり、ザラク軍の航空基地が多く存在している。

MISSION-1

レーダー基地破壊作戦・航空部隊出撃せよ！

制空権を確保するべく、敵レーダー基地を撃破して、われわれの作戦行動を敵に察知されにくくする。制空権を確保することは、戦略の基本であり、常に最初に行われる作戦行動である。

作戦命令：

エリア1と3に設置されている敵レーダー基地を60時間以内に80%以上撃破する。

ワンポイント:

このミッションでは、F15,A10のいずれでも任務は達成可能だ。マーベリックミサイルをロックオンなしで発射する場合の感覚をつかんでおくとよいだろう。



MISSION-2

スカッドパトロール・スカッドミサイルを破壊せよ！

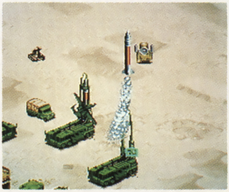
多数配備されているスカッドミサイル部隊を捜索して破壊する。しかし、スカッド部隊は常に移動しているため、その捜索は困難だろう。しかも発見されると発射体制に入るため、撃破しなければミサイルが発射されてしまうだろう。

作戦命令：

エリア4と5に配備されている敵スカッドミサイル部隊を48時間以内に80%以上撃破する。

ワンポイント：

この作戦では、スカッド部隊を探してエリア内をくまなく飛行しなければならない。飛行時間の長いA10を選択するのもひとつの手だろう。



は８つ。腕と頭脳で成功させよう！

MISSION-3

パイプライン施設攻撃・敵の補給路を断て！

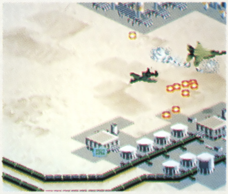
各地に配置されているパイプライン基地を破壊して、敵軍への燃料補給路（パイプライン）を破壊する。満足に補給の受けられない敵軍の兵士たちの士気を下げることができるだろう。

作戦命令：

エリア1と4に設置されているパイプライン基地と基地周辺の戦闘兵器を48時間以内に80%以上撃破する。

ワンポイント：

あらかじめF15で出撃し、パイプライン基地周辺の敵の軍事車輌を撃破しておき、つづいて、爆弾を装備したA10でパイプライン基地を掃討するとよいだろう。



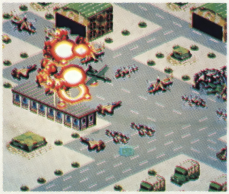
MISSION-4

ザラク軍侵攻の脅威・カウジ国境を守れ！

カウジ国境付近には、ザラク軍の航空基地が多く存在している。この航空基地を叩き、敵軍の空からの攻撃を阻止し、カウジ国境周辺の敵戦闘兵器を破壊することが今回の任務である。

作戦命令：

エリア7と8に設置された敵の航空基地を60時間以内に80%以上撃破する。



ワンポイント：

航空基地の護りは堅い。まずF15対空装備で敵戦闘機を５機以上撃破し、空からの攻撃が弱まったところでA10の多弾頭爆弾による航空基地への集中爆撃を行う。

MISSION-5

タンカー港奪回命令・原油の流出を阻止せよ!

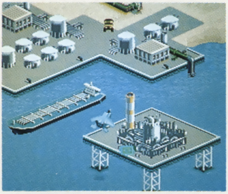
敵に占領されているパルシャ湾岸周辺のタンカーをはじめとする民間施設を敵の手より奪回するため、敵の地上基地および、民間施設を包囲している兵器を撃破し、民間人を解放する。

作戦命令：

エリア5と6に設置された敵の地上基地、および基地周辺の戦闘兵器を60時間以内に80%以上破壊する。

ワンポイント：

敵の地上基地は民間施設の近くに多数設置されている。民間施設を誤爆しないようMk82爆弾を使い、目標物だけを確実に撃破する必要があるだろう。



MISSION-6

化学兵器工場破壊作戦・悪魔の兵器を粉砕せよ!

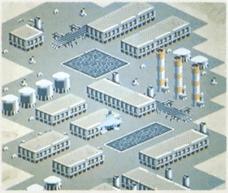
ザラク軍は、われわれに対して化学兵器を使用するための準備を整えつつある。化学兵器の使用を阻止するため、各地に設置されている化学兵器工場を撃破する必要があるのだ。

作戦命令：

エリア3に多数配置されている化学兵器工場および工場周辺の戦闘兵器を36時間以内にすべて破壊する。

ワンポイント：

まずマーベリック搭載で出撃し、化学兵器工場周辺の敵の戦闘兵器を撃破しておき、つづいて、多弾頭爆弾を装備したA10で化学兵器工場をくまなく爆撃する。



MISSION-7

ザクバッド強襲・敵の中枢を叩け!

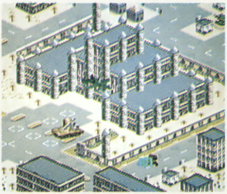
われわれは敵の首都ザクバッドまで進行することができた。今回の任務では、ザクバッド周辺に設置されている軍事施設を破壊し町中に展開する戦闘車輌を撃破することにある。

作戦命令：

エリア2に設置された軍事基地、およびザクバッド市内の戦闘兵器を36時間以内に80%以上撃破する。

ワンポイント：

ザクバッド市内の軍事車輌を撃破するには、A10のガトリング砲が威力を発揮する。民間の施設を傷つけず、多くの戦闘兵器を破壊することが、今回の任務の要だ。



MISSION-8

"砂の嵐作戦"最終極秘任務

最後の作戦については、まだわれわれ航空部隊には知らされていない。作戦が進むにつれて、明らかになってゆくだろう。

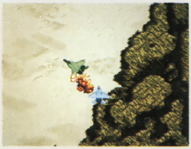
TOP SECRET

Q: 爆撃ミスが多くてF.E.Pがさがってしまう！
A: 初心者は対地兵器にMK-82通常爆弾を使うと良いでしょう。照準が敵に重なったときにタイミングよくボタンを押せば正確な爆撃ができます。

Q: 弾数がなかなかアップしない！
A: 弾数の上昇は補給状態を好転させなければなりません。それにはEの上昇が不可欠です。出撃効率が良くなるように気を付けて出撃して下さい。

Q: 装備できるミサイルが増えない
A: 装備のパワーアップはFを上昇させなければなりません。敵をより多く破壊することがFを上昇させる1番の方法です。

Q: 出撃効率がいつもマイナスになってしまう
A: ダメージを多く受けていませんか？機体が火を吹く前に帰還しなければ、出撃効率は殆どマイナスになってしまうでしょう。また機銃による敵兵器の攻撃を積極的に行いましょう。



DESERT FIGHTER STAFF

PRODUCER	T.SUZUKI
GAME DESIGN	K.TAMURA
	T.KISHINE
PROGRAMMING / SHT	Y.MATSUMOTO
PROGRAMMING / SIM	T.SUZUKI
ART DIRECTOR	K.TAMURA
ART DESIGN	K.KOMIYAMA
	Y.NOMURA
	P.TAVATA
	T.YOSHIBA
	N.MISHIMA
	R.TSUDA
	T.KISHINE
SOUND and MUSIC	J.ENOKI
GAME PRODUCER	J.TSUDA
DIRECTOR	M.YOSHIHARA

PRESENTED by SETA

CAUTION

使用上の注意

■ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。

■テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。

■長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。

■精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないでください。

■端子部に手を触れたり水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。

■シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

■スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで下さい。



株式会社 セタ
〒144東京都大田区西蒲田7-35-1
TEL.03-3733-0667
（ユーザーサポート電話）